

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pengembangan kepribadian dan proses berfikir anak yang menjadi tujuan pembelajaran bagi anak usia dini diselenggarakan dengan cara memberikan kebebasan pada anak yang memilih sendiri permainan yang sesuai dengan kemampuannya. Untuk mengetahui kecerdasan yang diamati pilihan anak ketika mereka disuruh memilih mainan. Perkembangan anak penting dijadikan perhatian khusus bagi orang tua. Sebab, proses tumbuh kembang anak akan mengetahui kehidupan mereka pada masa mendatang. Jika perkembangan anak luput dari perhatian orang tua tanpa arahan dan pendampingan orang tua, maka anak akan tumbuh seadanya sesuai dengan yang hadir dan menghampiri mereka.

Pada masa balita umumnya perkembangan fisik, seperti pertumbuhan berat atau tinggi badan yang lebih menonjol. Selain itu kemampuan motorik kasar, seperti berjalan, berlari, atau melompat dan juga kemampuan motorik halus, misalnya memegang gelas atau memindahkan barang dari satu tempat ke tempat lain berkembang cepat di periode ini. Pada masa ini pula, anak memiliki rasa ingin tahu yang besar terhadap lingkungan. Anak mencoba mencari tahu benda-benda disekitarnya melalui alat indera, misalnya dengan memegang, mencium, meraba, atau mencari bunyi dengan menggoyangkan benda tersebut. Sehingga terkadang anak juga memasukkan benda ke dalam mulut untuk mendapatkan informasi melalui alat indera pengecap.

Proses pembelajaran melalui permainan anak usia dini merupakan proses belajar mengajar di sekolah, namun lebih ditekankan sebagai tempat untuk tumbuh kembang anak, tempat dimana anak mulai mengenal orang lain, tempat untuk berkreasi di bawah asuhan dan bimbingan orang tua. Perkembangan kepribadian dan kecerdasan yang sebenarnya telah dimiliki oleh setiap anak merupakan tujuan utama dalam proses pembelajaran di anak usia dini.

Dalam pembelajaran anak usia dini anak tidak dapat dipaksakan untuk mempelajari sesuatu yang bukan kemampuannya. Jika anak tidak suka menggambar maka ia akan malas dan mungkin akan menangis ketika dipaksakan untuk melakukan perintah gurunya. Anak akan menangis ketika disuruh menyanyi ketika anak itu tidak suka dengan menyanyi. Anak akan malas belajar ketika disuruh menghitung sementara ia tidak senang dengan menghitung, dan masih banyak contoh lainnya. Oleh sebab itu proses pembelajaran di anak usia dini harus benar-benar memperhatikan kemampuan yang dimiliki oleh setiap anak karena hal ini akan menentukan masa depannya. Peletakan dasar kepribadian, pengembangan, dan pembentukan kepribadian anak tergantung pada awalnya ketika anak tersebut memperoleh pengalaman pertamanya dalam proses pembelajaran yang dialaminya.

Proses pembelajaran kreatif dengan memberikan rangsangan belajar bagi anak sesuai dengan kecerdasan yang dimilikinya akan sangat menentukan masa depan anak, oleh karena itu anak disuruh bermain untuk mengembangkan kreatif anak sehingga kemungkinan bagi anak untuk membentuk, merubah, mengembangkan, sesuai dengan kreatifnya dibuat dengan tujuan atau

pengembangan tertentu sesuai dengan target usia anak, oleh sebab itu bermain merupakan dasar bagi perkembangan, karena bermain merupakan segi dari perkembangan dan sumber energi pada anak. Oleh sebab itu anak disuruh bermain yang menggunakan ide dan kreasi.

Untuk menumbuhkan kreatifitas tersebut dapat dilakukan dengan permainan Lego. Menyusun Lego mempunyai banyak sekali manfaatnya, dan yang kami rasakan, bermain Lego ternyata juga dapat menyatukan ide bersama apabila permainan dilakukan bersama-sama. Bermain Lego, melalui proses yang sistematis, mulai dari visi: seperti bangunan yang dikehendaki, strategi: bagaimana cara membangunnya agar kuat dan kokoh, art: seni dan keindahannya. Maka dengan bermain Lego juga menggunakan ide dan kreatif anak untuk menyusun suatu permainan. Permainan Lego disusun menjadi mainan mobil-mobilan, kereta, dan lain-lain.

B. Identifikasi Masalah

Penelitian merumuskan permasalahan yaitu upaya peningkatan kreatifitas anak dalam permainan lego. Tindakan yang diterapkan pada identifikasi masalah ini antara lain:

1. Membahas tentang batasan masalah yang terjadi pada anak usia dini dalam peningkatan kreatifitas dalam permainan menyusun kepingan lego.
2. Pengamatan dilakukan untuk memperoleh gambaran tentang kegiatan anak dalam menyusun lego sesuai dengan kreatifitas anak dengan suasana yang menyenangkan dan observasi dalam kegiatan tersebut.

C. Rumusan Masalah

Dari uraian latar belakang di atas dapat ditarik beberapa pertanyaan yang dapat dipecahkan dalam penulisan ini, sebagai berikut:

1. Bagaimana upaya peningkatkan kreatifitas anak dalam permainan Lego?
2. Apakah permainan Lego dapat meningkatkan kreatifitas anak usia dini?

D. Pembatasan Masalah

Masalah dalam penulisan ini hanya dibatasi pada pengenalan Lego yang dapat meningkatkan kreatifitas pada anak usia dini, serta mengetahui proses pelaksanaannya pada periode tahun ajaran 2010-2011 anak usia dibatasi pada usia 5 – 6 tahun di TK Aisyiyah di kelas B.

E. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan yang diharapkan dalam penulisan ini adalah :

1. Untuk mengetahui peningkatan kreatifitas anak dalam permainan lego.
2. Mendeskripsikan permainan Lego dalam meningkatkan kreatifitas anak usia dini

F. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut:

1. Memperoleh jangkauan mengenai upaya yang dilakukan oleh pendidik dalam meningkatkan kreatifitas anak usia dini.
2. Memberi wawasan baru dalam permainan Lego yang dapat meningkatkan kreatifitas ada anak usia dini.